REVISTA WARPZONE ESPECIAL APRESENTA

VGDB

VIDEO GAME DATA BASE

GAMES BRASILEIROS
YU SUZUKI
GUN.SMOKE
E MAIS

nº 4 A

EDITORIAL

Obrigado pela visita!

Quando entrei para o VGDB em 2017, logo me senti acolhido pelo bom coração de seu fundador, Edson Godoy, e por toda a equipe. Diariamente me via entre amigos, conversando, brigando, dando risadas, mas o mais importante: dividindo conhecimento. Percebi que o projeto, mesmo muito ambicioso, poderia dar certo, pois todos trabalhamos pelo mesmo propósito.

Com o passar do tempo, realizei dezenas de trabalhos em conjunto com o VGDB, fiz mais amizades e ainda trouxe amigos antigos para a brincadeira. É claro que jamais conseguiria recusar o convite de editar a nossa revista, já que é uma forma de eu agradecer por todos os momentos bacaninhas que tenho passado com essa equipe maravilhosa.

Nesta edição, você vai encontrar as nossas sessões: o Rapidinha é focado em apresentar games de forma leve e direta, o Video Game Data Show é onde focamos na história de um console, o Minha História tem aquela ideia de nostalgia única que vivemos com videogame, na Big Bosses falamos sobre alguma personalidade importante da história dos games, a Easter Egg é focada em alguma curiosidade pouco conhecida, e o Pong VGDB é um bate-papo descontraído sobre algum assunto interessante. É claro que há outras matérias espalhadas por nossa revista, mas todas sempre possuem o mesmo objetivo: compartilhar conhecimento com o nosso leitor.

Não posso me esquecer de agradecer à equipe da WarpZone, pois sem eles esta edição jamais teria sido produzida. É graças a parcerias como essa que vemos os frutos de nossos esforços, os sorrisos de nossos colaboradores. Estamos muito felizes por entregar a você, caro leitor, essas páginas cheias de conhecimento e carinho.

Ricardo Syozi - Editor orgulhoso dessa equipe

Revista WarpZone Especial nº 4 - É uma publicação e marca registrada da WarpZone Editora

Direção: Cleber Marques • **Dir. VGDB:** Edson Godoy • **Edição:** Ricardo Syozi • **Revisão:** Equipe VGDB e WarpZone • **Imagens:** Fábio Dedini e Miguel Toninato • **Capa e Diagramação:** Cleber Marques • **Redação:** Edson Godoy, Edu Peixoto, Felipe Bittencourt Buss, Alexandre Bastos, Luís "Revs" Filipe, Mozart Geraldo, Micael XBr, Leonardo Cruz, Fernando Fenero, Fábio Dedini.

PROCURADOS...

04. PENSOU VIDEOGAME, PENSOU VGDB

05. ENTREVISTA COM EDSON GODOY

07. MADE IN BRAZIL:
Os games originalmente brasileiros

09. RAPIDINHA VGDB

14. VIDEO GAME DATA SHOW:
Dreamcast, um sonho incompreendido

20. MINHA HISTÓRIA VGDB:
Tudo por causa do Atari

22. BIG BOSSES: YU SUZUKI

25. EASTER EGG: GUN.SMOKE E RED DEAD

27. PONG VGDB

Já estão disponíveis as versões impressas das nossas revistas:
www.warpzone.me

INTRODUÇÃO

Por **Edson Godoy**

VIDEO GAME DATA BASE

PENSOU VIDEOGAME, PENSOU VGDB

O Video Game Data Base – VGDB é um projeto que busca preservar a história de todos os videogames criados no planeta Terra. Além dos consoles, falamos também sobre os jogos lançados para eles, trazendo as listas completas, com informações, fotos e vídeos sobre cada um em nosso site. O projeto é ambicioso, seremos o maior banco de dados sobre videogames em português.

Atualmente são mais de 7.500 jogos cadastrados, de 100 sistemas diferentes. Tudo feito com muita pesquisa e dedicação para deixar nosso museu com as informações mais precisas e confiáveis da internet.

E saiba que VOCÊ pode ser um colaborador do VGDB e nos ajudar de diversas formas, seja fornecendo informações e imagens dos jogos da sua coleção, seja divulgando o projeto na comunidade gamer, dentre muitas outras.

Entre em contato com a gente. Além do nosso site vgdb.com.br, também estamos presentes nas redes sociais como Facebook, Instagram, Twitter e YouTube, onde você pode nos achar como VGDBbr. E o VGDB também tem um grupo oficial no WhatsApp, onde a conversa sobre videogame rola 24h por dia.

O VGDB também é expositor na Brasil Game Show, a maior feira de games da América Latina, bem como parceiro de grandes eventos nacionais como o Museu do Videogame Itinerante.

Nosso projeto é muito ambicioso, mas por ser feito com carinho, por pessoas que realmente amam compartilhar conhecimento, temos certeza que muito ainda há de ser realizado.

Ajude-nos da melhor maneira que puder, pois com o apoio da comunidade, nenhum game ou console será esquecido em nosso mundo.

Site atual do projeto VGDB

ENTREVISTA

Por **Edu Peixoto**

O VGDB POR DENTRO: ENTREVISTA COM EDSON GODOY

Ter uma ideia todo mundo tem. Porém, colocá-la em prática é mais difícil do que parece. O nosso "boss", Edson Godoy, conseguiu juntar uma galera e motivá-los para colaborar no VGDB com muito carinho e dedicação. É claro que queremos saber de onde vem tudo isso, e para onde vamos. Assim, esta entrevista começa.

QUANDO O PROJETO COMEÇOU E O QUE MUDOU DE LÁ PRA CÁ?

Edson Godoy com seu certificado

A ideia existe há muito tempo. Desde que comecei a colecionar, eu tinha vontade de fazer um site onde eu catalogasse e mostrasse detalhes da coleção. Cheguei a fazer esse site, bem simples, onde eu mostrava a lista dos jogos que tinha e fotos deles. Mas ficou nisso.

Com o tempo, à medida que a coleção aumentava, a necessidade de pesquisar e conhecer cada vez mais sobre os games aumentava também. E, assim, eu fui detectando informações que gostaria de encontrar e sofria muito para conseguir. A ideia de fazer um site que pudesse trazer essas informações difíceis de encontrar veio a partir daí: reunir em um só lugar o que tinha de melhor em termos de bancos de dados de videogames em todo o mundo. Além disso, eu percebi que, tirando o Wikipédia - que nem sempre tem informações confiáveis -, praticamente não existia um banco de dados completo em português, especialmente quando o assunto são jogos. Em 2014, o projeto começou a sair do papel quando virei o colunista de games do site Campo Grande News, o maior site de notícias do meu estado natal, o Mato Grosso do Sul. Em dezembro desse mesmo ano, nasceu o Video Game Data Base – VGDB.

De lá pra cá, muita coisa aconteceu. Com muito trabalho, conseguimos construir um banco de dados competente. Fizemos parcerias importantes. Hoje estamos consolidados como um dos maiores sites de videogame do país. E o trabalho não para.

Nosso ideal é tornar o VGDB a fonte de pesquisa tupiniquim definitiva.

QUAL VOCÊ ACHA QUE É A RAZÃO DAS PESSOAS ABRAÇAREM TANTO A IDEIA?

Acho que a maior razão é que elas acreditam no foco do VGDB: reunir a maior quantidade de informação possível sobre videogames e disponibilizar isso para as pessoas sem qualquer custo. Praticamente, todos os integrantes são colecionadores e tiveram as mesmas dificuldades que eu tive na busca por informações. Quem coleciona sabe que uma coleção parada em casa acaba criando um vazio no dono, então nada mais correto do que compartilhar de um jeito ou de outro. O VGDB é uma excelente forma de dar uma motivação maior a tudo isso, pois, além de usufruir mais dos itens, seja para escrever um review, seja para gravar um gameplay, a coleção acaba extrapolando as barreiras das "*gamerooms*", servindo para mostrar para as pessoas todas as preciosidades que esses grandes colecionadores possuem, coisas que antes ficavam enclausuradas entre quatro paredes e agora estão disponíveis em detalhes no site do VGDB para consulta e pesquisa.

O VGDB COMEÇOU COMO UM PROJETO DAS HORAS VAGAS. QUAL A RELEVÂNCIA DELE HOJE NA SUA VIDA?

Toda relevância. Quando ele nasceu, eu estava extremamente frustrado com minha vida profissional. Sou servidor público há mais de 14 anos, então tenho um trabalho totalmente estável, porém sem perspectivas de crescimento. Isso é bastante desmotivador. Então, eu sentia necessidade de fazer algo que me fizesse bem, onde eu me sentisse valorizado e que pudesse também ajudar as pessoas que, assim como eu, são apaixonadas por games.

QUAL O RECADO QUE VOCÊ TEM PARA DAR PRA QUEM AINDA NÃO CONHECE O VGDB?

Se você sempre quis ter uma fonte de pesquisa confiável sobre videogames, 100% em português, visite nosso site e aproveite todas as funcionalidades que ele oferece. É de graça e feito com muito carinho por gamers assim como você, apaixonados por essa arte incrível que faz parte das nossas vidas desde a infância.

MATÉRIA

Por **Felipe Buss**

MADE IN BRAZIL: OS GAMES ORIGINALMENTE BRASILEIROS

O Brasil sempre teve uma relação próxima dos videogames. Muito embora o nosso país tenha sofrido grandes dificuldades para entrar no ramo de desenvolvimento de jogos eletrônicos, presenciamos o lançamento de títulos nacionais desde a década de 80, época em que os games ganharam a sua devida importância em nível mundial.

O primeiro título original desenvolvido em solo brasileiro foi o jogo Aeroporto 83, concebido por Renato Degiovani e lançado em julho de 1983, por meio da revista Microsistemas para a linha de computadores Sinclair X81. O desenvolvedor deu o sinal para que jogos pensados e produzidos no país pudessem surgir nos microcomputadores da época.

Mas, e os consoles? Seguiram o mesmo caminho dos PCs?

Nos nossos amados sistemas a história demorou um pouquinho mais a acontecer. Em um primeiro momento, o Brasil foi agraciado com jogos "adaptados". Games de sucesso como "Pick Axe Pete", lançado para Odyssey 2 e a série "Wonder Boy", famosa no Master System e no Mega Drive, ganharam versões tupiniquins com "Didi na Mina Encantada" e a querida série de aventuras da "Turma da Mônica". Dentre as adaptações mais renomadas, em grande parte proporcionadas pela estimada Tectoy, estão: TV Colosso (Asterix), Chapolin vs Drácula (Ghost House), Geraldinho (Teddy Boy) e a série Sapo Xulé (adaptação de três games: Psycho Fox, Kung-fu Kid e Astro Warrior).

Após tantas modificações bem-sucedidas, não demoraria para a Tectoy rumar a ponto de lançar um jogo completamente original para consoles. Tal game veio em 1996, com o lançamento de "As Férias Frustradas do Pica-Pau" para ambos Master System e Mega Drive, tido como o primeiro jogo original brasileiro lançado para consoles. A partir daí, a amada representante da Sega

Sapo Xulé para Master System

Horizon Chase Turbo

no Brasil aproveitou o sucesso de programas de TV da época para desenvolver com sucesso Castelo Rá-Tim-Bum (1997) e Sítio do Pica Pau Amarelo (1997). A porteira para os jogos de consoles "100% nacionais" havia sido aberta de uma vez por todas, o que fortificou o caminho já traçado há longa data pelos computadores e que foi expandido na década seguinte com títulos como: Outlive (2000); Big Brother Brasil (2002); Erinia (2004); e Taikodom (2008).

Mesmo não sendo considerados jogos originalmente brasileiros, é importante mencionar que a Tectoy foi responsável por versões tupiniquins exclusivas para Master System e Mega Drive de franquias de sucesso. Dentre os mais notáveis estão Duke Nukem 3D, lançado para o 16-bit e Street Fighter II para o 8-bit da Sega.

Os esforços empenhados em desenvolvimento de jogos são vistos atualmente. Mesmo que o Brasil ainda esteja a uma distância considerável de potências como Japão e Estados Unidos, o interesse pela criação de games vem crescendo, e isso proporcionou grandes lançamentos nacionais nos últimos anos.

Com destaque estão títulos como: Chroma Squad (Behold Studios); 99 Vidas (QUByte Interactive); No Heroes Here (Mad Mimic); Celeste (Miniboss); Horizon Chase (Aquiris); Knights of Pen and Paper (Behold Studios); Oniken (JoyMasher); Shiny (Garage 227 Studios); Aritana and the Harpy's Feather (Duaik Entretenimento); A Lenda do Herói (Dumativa); Gryphon Knight Epic (Cyber Rhino Studios), todos com leve inspiração em jogos de sucesso, mas com pitadas nacionais, que demonstram que são games tipicamente de "casa".

O mais legal disso é que tudo vem expandindo a cada dia. Há estúdios em diversos estados do país, e o ensino superior vem investindo em cursos voltados à criação de games e à profissionalização no ramo, visando um aumento exponencial da concorrência nesse mercado. Ainda que aos poucos alguns profissionais sejam pinçados a grandes estúdios internacionais, não há como não ver um cenário positivo nisso tudo, pois enorme é a qualidade do que foi produzido nos últimos anos.

Uma recomendação final: curtam e apreciem os jogos desenvolvidos em solo brasileiro. Nada de preconceito bobo com os estúdios nacionais. O apoio do nosso público é essencial para que os títulos aqui criados possam ter representatividade e consigam alcançar o desejado e merecido sucesso.

Vida longa aos jogos brasileiros!

MINI REVIEWS

Por **Alexandre Bastos**

e **Luis "Revs" Filipe**

RAPIDINHA VGDB

D

Game lançado para 3DO, PlayStation, Sega Saturn, MS-DOS e Windows em 1° de abril de 1995. Traz um ambiente assustador, cheio de mistérios e suspense com muitos *puzzles* para resolver.

No título da desenvolvedora WARP temos Laura Harris, uma mulher corajosa que sai em busca da verdade sobre atos horrendos que seu pai teria cometido em um hospital. No Japão, foi lançada também uma versão do diretor muito mais violenta chamada "D no Shokutaku: Director's Cut". Depois disso, Laura, criada por Kenji Eno, participou de mais dois títulos: Enemy Zero para Sega Saturn, e D2, que inicialmente seria exclusivo para o M2, mas foi portado para o Dreamcast depois que o sucessor do 3DO foi cancelado.

DEMON'S CREST

Firebrand (ou Red Arremer, no Japão), demônio antagonista do cavaleiro Arthur no clássico Ghosts'n Goblins, retorna em sua própria e incrível saga, em um dos melhores jogos de Super Nintendo.

Depois de passar por Gargoyle's Quest (Game Boy, em 1990, e 3DS Virtual Console, em 2011) e Gargoyle's 2 (NES, em 1992, e Game Boy, em 1993), o anti-herói demoníaco chega ao Super Nintendo em 1994 para encerrar sua jornada. Com gráficos e músicas espetaculares, sua jogabilidade intuitiva e história envolvente também favoreceram para sua alta qualidade.

Aqui, Firebrand tem sua luta derradeira contra Phalanx, um demônio que quer dominar não somente sua própria raça, mas também o mundo dos humanos. Para chegar até o vilão e

enfrentá-lo, é preciso reunir 5 pedras mágicas, cada uma representando um elemento da natureza, além de adquirir seus respectivos poderes.

SHADOW MAN

Viaje entre o mundo dos vivos e o dos mortos como Michael Leroy, um guerreiro voodoo que sai em busca de vingança pela morte de sua família e ainda tem que impedir o apocalipse, enfrentando um grupo de 5 serial killers.

Sua jogabilidade é um pouco travada, mas ao se acostumar com a resposta do controle e envolver-se com o enredo, isso passa despercebido. Foi lançado pela Acclaim em 1999 para Nintendo 64 (com uma versão legendada em português pela Playtronic no Brasil), PlayStation, PC e Dreamcast. Teve uma continuação para PlayStation 2 chamada "SHADOW MAN: 2ECOND COMING" em 2002 e que também foi baseada na série de quadrinhos homônima da Valiant Comics.

THE CALLING

Produzido pela Hudson Soft, a mesma de Bomberman, com exclusividade para o Nintendo Wii, The Calling foi lançado em 2009. O jogo traz todo o suspense que um bom filme oriental de assombração costuma ter. Sua jogabilidade é em primeira pessoa com muitos elementos de point & click, e os sustos são garantidos. Na trama, um site chamado Black Page possui um contador numérico que corresponde à quantidade de pessoas que morreram após visitá-lo.

Quatro personagens com motivações distintas protagonizam a busca por respostas, enquanto se aprofundam no mistério e na escuridão.

DOOM

Wolfenstein 3D pode ter inaugurado o gênero FPS (First Person Shooter), mas é inegável que Doom consagrou e popularizou este gênero.

Suas fases cada vez maiores e cheias de passagens e segredos, inimigos pavorosos e incrivelmente impressionantes, um clima de medo alimentado pelos sons emitidos pelas criaturas, e a possibilidade de conseguir armas e itens cada vez mais potentes para ter esperança de sobreviver ao enfrentar

tais inimigos. Tudo isso era algo jamais imaginado na época, além de oferecer uma imersão jamais vista. John Romero e John Carmack foram os principais criadores do game lançado em 1993, ganhando consequentemente uma infinidade de versões e continuações até os dias de hoje.

Saiba mais na edição Clássicos Doom da WarpZone!

LITTLE NINJA BROTHERS

Lançado para NES em dezembro de 1990 e relançado no Virtual Console de Wii U em janeiro de 2017, Little Ninja Brothers é o segundo jogo da série Super Chinese. Com novidades como a adição de elementos de RPG e um modo história, uma das peculiaridades do game é ser um dos primeiros títulos de Action RPG com jogabilidade para dois jogadores.

Na aventura, temos os irmãos Jack e Ryu que buscam resolver a invasão do reino de Ghinaland. Os heróis entram em cidades em busca de informações e novos equipamentos, participam de vários minigames (que podem ser jogados fora do modo história). As batalhas de chefes seguem o clássico padrão de turno dos RPGs, enquanto as batalhas comuns seguem um padrão de Action RPG, tornando o game mais dinâmico.

No Brasil, a figura de Jack foi usada como mascote da antiga locadora de videogames PROGAMES.

MTV REMOTE CONTROL

Lançado para Commodore 64 em 1989 e para NES, Apple II e PC em 1990, MTV Remote Control é um game baseado em um Game Show dos anos 80.

Desenvolvido pela Hi-Tech Company, o título traz uma experiência parecida com o programa da MTV, uma competição entre 3 participantes sobre perguntas de vários temas, dentre eles música, filmes e televisão. Sendo todo em inglês, isso pode distanciar pessoas que não dominam a língua, porém diverte os mais aficionados por produtos no maior estilo Silvio Santos.

MYSTICAL NINJA: STARRING GOEMON

Um título exclusivo do Nintendo 64, lançado em abril de 1998, teve também uma versão portátil para Game Boy. Mystical Ninja é o primeiro título da franquia em 3D, aproveitando os recursos do N64.

Na aventura, temos Goemon e seus aliados na luta contra os Peach Mountain Shoguns, que desejam a dominação mundial começando pelo Japão. Misturando elementos de RPG com ação, o jogo tem ponto forte em suas comédias e piadas internas, além de um desafio empolgante.

BODY HARVEST

Desenvolvido pela DMA Design (que posteriormente virou Rockstar North) e publicado pela Midway em setembro de 1998, exclusivamente para o Nintendo 64, Body Harvest é um jogo de exploração não linear.

O protagonista se chama Adam Drake, um soldado geneticamente modificado que possui um dispositivo de viagem no tempo que deve ser usado para prevenir a invasão de alienígenas ao planeta. Por ser um game

não linear, o jogador tem a oportunidade de fazer as missões necessárias para terminar a aventura da maneira que desejar, dando mais liberdade na jogatina.

THEATRHYTHM FINAL FANTASY

Lançado para o Nintendo 3DS em julho de 2012 e portado para iOS em dezembro do mesmo ano, Theatrhythm Final Fantasy é o primeiro game de ritmo com músicas da aclamada série da Square-Enix.

O jogo tem elementos de role playing game, onde você escolhe uma equipe com diversos personagens icônicos e passa a viver batalhas musicais. Ele chegou às lojas no ano de comemoração de 25 anos de Final Fantasy, contendo várias partes da trilhas musicais de Final Fantasy 1 ao 13, além da possibilidade de jogar localmente até 4 jogadores.

O sucesso foi tanto que, em 2014, uma sequência foi lançada intitulada Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call. Um terceiro jogo foi lançado, em 2015, desta vez baseado na série Dragon Quest.

MATÉRIA DE CAPA

Por **Micael XBr**

VIDEO GAME DATA SHOW: DREAMCAST, UM SONHO INCOMPREENDIDO

Em 1993 a Sega estava planejando o [illegible] mantida pelo velho console de 1988. Em novembro de 93, a Sony revelou sua estreia [illegible] ironicamente inspirado no sucesso do [illegible] em adiar o seu projeto Saturn, e encomendaram com a Hitachi dois [illegible] extremamente alto.

Estava oficialmente iniciada uma temporada [illegible] até o seu fim.

Embora o Saturn fosse um sucesso no Japão [illegible] japonesa NEC e a americana 3Dfx para criarem o processador gráfico para um projeto precoce, chamado Saturn 2. O desenvolvimento com a NEC ocorreria no Japão, conhecido como "Dural" (em homenagem a um personagem da série Virtua Fighter). Nos EUA, a 3Dfx trabalharia em um projeto conhecido como "Black Belt".

Shenmue (1999)

TIME 00 56 16
005

trabalharam no refinamento de uma versão do Windows CE, mas era um sistema muito

melhor desempenho, porém era mais difícil de programar. Em 21 de maio de 1998, o novo console foi exibido ao mundo pela primeira vez, em um evento chamado "Sega New Challenge Conference", ressaltando o

jogatina on-line nativa. O nome Dreamcast

empresa de marcas Interbrand.

(SoA), Bernie Stolar, anunciou que o

Norte no final de 1999, com um total

Nenhum título foi anunciado, mas algumas

agosto, a empresa realizou um anúncio público com a demonstração do jogo Sonic Adventure no Fórum Internacional de Tóquio, mostrando a capacidade do console em gerar 4 milhões de polígonos por segundo, o dobro

muitos desenvolvedores do próprio país

estava vendendo muito bem.

Dreamcast foi lançado no Japão com quatro títulos disponíveis: Julv, Pen Pen, Virtua

150.000 unidades disponíveis) e embora um

A NEC não conseguiu produzir GPUs

pela metade.

Foi prometido um jogo por semana, além do

ano. Em Maio de 1999, passou da marca de

seu primeiro ano com 2,1 milhões de

Após o fracasso do Saturn nos Estados Unidos, enquanto o contrário ocorria no

impressão de que o Japão era o território

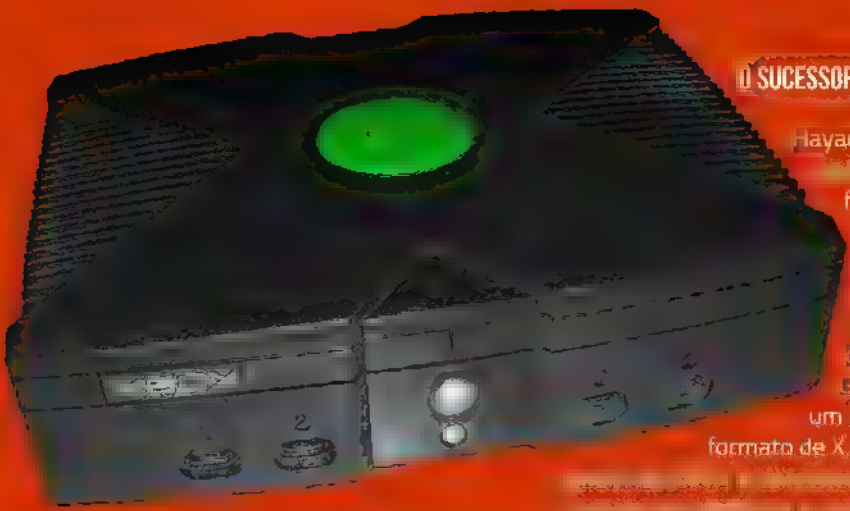
SoulCalibur (1999)

Enquanto isso, no lançamento ocidental, após um ano de espera sem muito alarde, a

(9/9/98) foi anunciada como o lançamento

entanto, fez o aparelho ter 18 títulos iniciais

esperado da história.



O SUCESSOR ESPIRITUAL

Hayao Nakayama foi convidado pela Microsoft para ser CEO da empresa no Japão. Em março de 2000, Bill Gates demonstra um PowerPC em formato de X, porém, em

FIM DO SONHO

Dreamcast em muitos aspectos. Em

foram convertidos para o console da Microsoft como Crazy Taxi, Panzer Dragnon, Gunvalkyrie e Toejam & Earl III. Para fechar

da Sega chamada Chihiro foi criada em

último console da empresa e que deveriam

do Dreamcast e início do Xbox, mas uma certeza nos temos, o último console da Sega foi uma obra de arte desde o seu visual, seu

vermelho. Nos últimos meses de 2000, saíram jogos para o WonderSwan da Bandai e Game Boy Advance da Nintendo, mas

uma marca importante na história.

Bandai e a Namco não deu

resistindo às ofertas da

falecendo em março de 2001. Até o ano seguinte, quase um terço dos funcionários foram

Sega se fundiu com a Sammy

Sammy Holdings.

CRÔNICA

Por **Leonardo Cruz**

MINHA HISTÓRIA VGDB: TUDO POR CAUSA DO ATARI

Em meados de 1989, tive meu primeiro contato com o mundo dos games. Um Atari 2600 (ou Atari VCS como era conhecido no resto do mundo) chegou às minhas mãos. Claro que para quem está acostumado com gráficos em HD e contagem de frames da vida pode não parecer muita coisa, porém, aqueles poucos 8-bit foram uma verdadeira revolução na minha pobre cabeça infantil que tinha acabado de explodir.

Foi paixão à primeira vista. Eu pensava em videogame até quando ia dormir, acordava de manhã só para jogar, e não estou dizendo aos domingos e feriados, eu despertava às sete horas para jogar até o meio dia. Depois iria para a escola estudar.

Desde então, vivi minha vida intimamente ligada aos games. Como qualquer garoto que cresceu nos anos noventa, não podia ficar de fora da febre dos fliperamas.

Street Fighter Ex Plus Alpha

Aos 14 anos, conhecia a "Senhorita X" uma garota linda que possuía uma habilidade incrível no Street Fighter Ex Plus Alpha e um sorriso marcante. Sempre que ela me vencia nas partidas, sua felicidade me contagiava e eu não conseguia mais me concentrar durante o resto do dia.

Ainda nos fliperamas, também cultivei bons amigos que guardo comigo em minha caminhada, pessoas como Alfredo, Ezequiel, Luciano e até mesmo o Jorge (um argentino que mal falava português, mas que vinha toda semana para jogar KOF 2002 conosco), pois dizia que os outros jogadores não eram legais com ele.

O videogame é isso, conecta as pessoas para que criem suas próprias histórias. Pessoas como esta equipe, que esteve comigo em um dos momentos mais incríveis de minha vida até o momento: Quando o VGDB abriu o chamado para trabalharmos na BGS de 2017, me prontifiquei a ajudar. Foi a partir daí que tive a chance de conhecer ao lado de meus amigos um senhorzinho simpático que fez questão de levantar e apertar minha mão com um sorriso no rosto. É claro que me refiro ao próprio idealizador inicial, Nolan Bushnell, o responsável por tudo o que eu fiz, por todas as conexões e todas as histórias.

O mais inacreditável é que talvez ele soubesse, pois no momento que estivemos cara a cara, criador e criatura, as lágrimas caindo em meu rosto, as palavras surgiram de minha boca de forma tão natural: "Você não acreditaria, mas obrigado. Por sua causa e do seu trabalho, eu sou quem sou hoje". O senhorzinho abriu um sorriso de orelha a orelha e respondeu, enquanto me abraçava: "Obrigado, eu Acredito em Você".

Eu passei de fase, amigos, encontrei o chefão e ganhei um abraço. Que venham conexões ainda mais incríveis, porque minha história com games está longe de acabar.

Nolan Bushnell

MATÉRIA

Por **Mozart Geraldo**

BIG BOSSES: YU SUZUKI

Hang-on, Space Harrier, Out Run, After Burner, Virtua Fighter, Shenmue, a lista não tem fim. E o que esses jogos têm em comum? O Big Boss : Yu Suzuki

ORIGENS

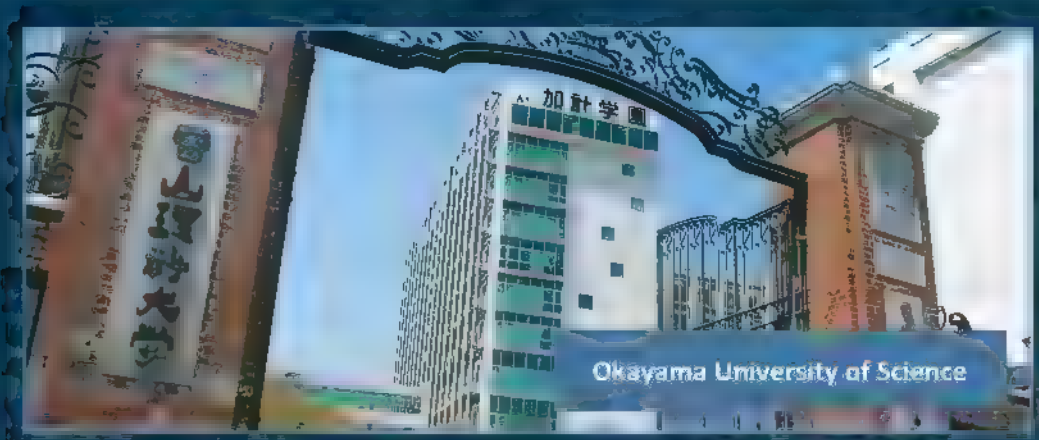
Antes de ingressar na SEGA, Yu Suzuki quase se tornou um professor a exemplo de seus pais, que desde cedo o incentivaram a trabalhar sua criatividade e capacidades artísticas. Devido a isto, ele tinha a prática de música e desenho como hobbies, e também adorava criar modelos de carros, casas e robôs com blocos montáveis de plástico.

Com toda essa influência artística, Suzuki tentou seguir carreira de ilustrador, mas não obteve êxito, depois prestou vestibular para odontologia, mas foi reprovado.

Por fim dedicou-se a aprender guitarra, contudo por mais que praticasse não fazia progresso.

Após uma série de tentativas e erros, Suzuki viu na computação a possibilidade de uma carreira e na faculdade percebeu o quanto a programação se assemelhava aos blocquinhos de plástico com o qual brincava, e de como os códigos desenvolvidos se uniam para criar coisas completamente novas.

Dessa forma, ele pôde aliar sua paixão pelas artes ao seu senso criativo, assim nasceu seu amor pela programação. Após se formar na Okayama University of Science, Yu Suzuki cruzaria seu caminho com a SEGA, mudando a história dos videogames para sempre.



Okayama University of Science

SEGA

Pouco tempo após sua formação, Yu Suzuki foi contratado pela gigante japonesa, e em 1983 fez sua estreia no mundo dos games com o jogo Champion Boxing para o SG-1000. Os executivos da companhia ficaram tão impressionados com o game que pediram para que fosse convertido para os arcades, além de conceder uma promoção para Suzuki.

Em 1985, apenas dois anos após iniciar sua carreira como desenvolvedor, o cara veio com o seu primeiro grande hit: Hang-on. O que chamava atenção nesse game é o fato dele ser montado numa cabine que era praticamente a réplica de uma motocicleta de contar com sensores de movimento que exigiam que o jogador inclinasse seu corpo para conduzir a moto. Além de revolucionar a indústria dos arcades ao trazer um novo nível de imersão e realismo, também foi um dos primeiros jogos a utilizar gráficos 16-bit e o sistema "Super Scaler", que criava a sensação de gráficos 3D com sprites.

Os jogos seguintes, Space Harrier, Out Run e After Burner contavam praticamente com todas essas inovações, sempre evoluindo em níveis de detalhes e complexidade. No game G-LOC Air Battle havia uma cabine especial chamada R-360 que simulava o

cockpit de um caça e era capaz de dar giros de 360°. Algo extremamente impressionante.

MODEL 1

Desde Hang-On, Suzuki já demonstrava interesse por gráficos 3D, e a placa intitulada Model 1 possibilitou a entrada da SEGA no mundo dos polígonos em 1992 com Virtua Racing, considerado por muitos como o responsável pela popularização dos jogos tridimensionais no mercado.

Ao perceber o potencial da tecnologia que tinha em mãos, a SEGA logo encarregou Suzuki de produzir um concorrente de peso para o fenômeno da Capcom, chamado Street Fighter.

O programador sempre buscou experiências no mundo real para transportar aos games o maior realismo possível, conduziu motos e Ferraris por infindáveis horas antes de produzir Hang-On e Out Run, e com a nova incumbência de criar um jogo de luta, viajou até a China para conhecer e se aprofundar nas artes marciais, aprendendo direto com os mestres do Templo Shaolin.

O resultado disso veio no impressionante Virtua Fighter, lançado em 1993. O game tinha uma proposta muito mais realista que seu concorrente, e sua sequência, Virtua Fighter 2, ainda contava com um sistema avançado de captura de movimentos de artistas marciais, além de trazer as inovações da placa Model 2.

Suzuki ainda se desdobrava em outros gêneros, como o futebol (Virtua Striker) e nos shooters com Virtua Cop, jogo que serviu de inspiração para a criação de GoldenEye pela Rare.

A OBRA MÁXIMA

Apesar do currículo invejável, muitos conhecem Yu Suzuki por um jogo: Shenmue.

Lançado em 99 para Dreamcast, o conto de Ryo Hazuki foi algo sem precedentes para a época. O time de desenvolvimento do título contava com cerca de 300 profissionais, até um diretor de cinema foi recrutado para que o jogo parecesse o mais real possível. Os gastos o produção foram estimados em US$ 47 milhões. O jogo recebeu uma sequência, Shenmue II, mas, assim como o primeiro, não atingiu as expectativas de vendas da SEGA e mesmo sendo um sucesso de crítica as continuações de Shenmue foram canceladas.

Ao longo dos anos, a aventura se tornou um cult classic, e em 2015, contrariando todas as expectativas, Yu Suzuki anunciou uma campanha de arrecadação na internet para o desenvolvimento de Shenmue III. Em menos de 2 horas foram arrecadados US$ 1 milhão e ao final da campanha quase US$ 7 milhões.

Se a nova empreitada será um sucesso ainda não sabemos, mas o que podemos ter certeza é de que Yu Suzuki é um grande profissional da indústria, comprometido ao extremo com seus trabalhos e fãs, um verdadeiro Big Boss.

MATÉRIA

Por **Fernando Fenero**

EASTER EGG: GUN.SMOKE E RED DEAD

Em novembro de 1985, a Capcom lançava o que viria ser o embrião de uma das franquias de maior sucesso de todos os tempos. Naquele tempo, nem se vislumbrava que esse seria um título que daria o pontapé para a franquia que viria a ter Red Dead Redemption, um dos jogos muitas vezes listado como um dos melhores já feitos.

E tudo isso começou com Gun.Smoke!

Sim, com um ponto no meio entre as duas palavras, já que o jogo foi descarado ao copiar o nome de outro produto que já tinha histórias em quadrinhos e programas de rádio e televisão, e obviamente era um faroeste, ao que tudo indica, esse ponto evitou problemas legais para a desenvolvedora japonesa.

Lançado para os arcades, Gun.Smoke é um shooter parecido com jogos de navinha, "irmão gêmeo" de outros games como 1942 e Commando, que usava a orientação de tela na vertical e promovia tiroteios de um cowboy contra inimigos típicos do velho oeste (índios, mexicanos e foras da lei), além de outros nem um pouco comuns como um ninja de uniforme vermelho. A ação se desenvolve nos cenários típicos dos filmes de bang bang, ruas com saloons, leitos de riachos, cânions e desertos, possibilitando alguma cobertura contra os tiros dos inimigos, e muitas vezes dificultando bastante a progressão quando falta caminho e a tela fica cheia de vilões sedentos por sua vida.

Não poderiam faltar upgrades para o pistoleiro sem nome que controlamos, e neste caso o caçador de recompensas pode usar um item que destrói todos os inimigos

Gun.Smoke para Nintendinho

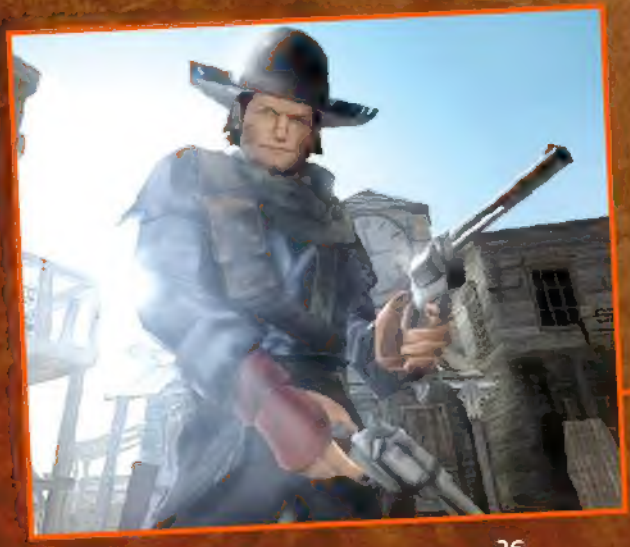
da tela, ou ter o auxílio de um cavalo, que ajuda muito pouco em termos de mobilidade, mas evita uma morte direta caso seja fatalmente atingido por um disparo. De diferente, Gun.Smoke trouxe a possibilidade de atirar em posições diferentes no comando do jogador, ou seja, frente e nas diagonais esquerda e direita. A dinâmica desses tiros fica tão boa, que vai te decepcionar quando voltar a jogar um clássico sem esse tipo de facilidade.

O título foi portado para o Nintendinho\Famicom, com uma qualidade bem satisfatória, e apesar de bem menor em número de fases e inimigos, conta com uma trilha sonora muito superior ao original de arcade, fruto do trabalho de Junko Tamiya (responsável também por trilhas fantásticas como as de Strider e Final Fight). Depois de papar fichas de fliperamas e pintar no Nintendo, Gun.Smoke apareceu em sistemas como MSX, Amstrad CPC (com o nome de "Desperado – Gun.Smoke", que recebeu ainda uma sequência obscura chamada Desperado 2), ZX Spectrum, IBM PC e em coletâneas das plataformas Sega Saturn, PlayStation, PlayStation 2, PSP, Xbox, PlayStation 3 e Xbox 360.

E o que isso tudo tem a ver com a franquia Red Dead? Eu explico: em idos de março de 2002, a Capcom anunciou que estava desenvolvendo com a Angel Studios um jogo inspirado em Gun.Smoke, e até soltou um vídeo na E3 daquele ano mostrando um pouco do que viria ser o jogo. Naquela fase do desenvolvimento, a pegada seria mais cômica e absurda, o protagonista, ainda sem nome, poderia fazer coisas como voar, e o HUD era meio infantil. Esse vídeo pode ser facilmente encontrado no Youtube, e é bem bizarro ver o projeto original do que viria ser Red Dead Revolver.

Fato é, que em Agosto de 2003, o título foi cancelado pela Capcom, a Angel Studios já havia sido comprada pela Take Two e mudado seu nome para RockStar San Diego, que, por insistência do diretor criativo Dan Houser, comprou o projeto da Capcom para finalizá-lo como imaginavam ser o ideal. Deste jeito nasceu o primeiro jogo de uma franquia com fãs apaixonados por todo o mundo.

Quando olhar para Gun.Smoke, faça uma reverência com seu chapéu cowboy, pois foi graças a esse joguinho feito para engolir fichas de fliperamas que hoje em dia temos a série Red Dead, e estamos ansiosos pelo próximo capítulo dessa história.



VIDEOGAMES & AMIZADES

Por **Fábio Dedini**

e **Edu Peixoto**

Fábio: Opa, Ed! Tava pensando sobre as amizades que fazemos por conta dos videogames. Antes era com os amiguinhos de escola e vizinhança, hoje nosso amigo pode estar do outro lado do mundo. Nós mesmos somos amigos estando cada um num estado do país, e nos conhecemos por conta dos videogames.

Ed: Fala, Fabião! Cara, é quase uma contradição, as pessoas saem menos de casa, mas acabam conhecendo até mais pessoas através do atalho da tecnologia, e muitas vezes nascem grandes amizades que já vêm filtradas pelos interesses em comum. Praticamente toda a equipe do VGDB foi reunida graças aos videogames. A distância atrapalha, mas quando conseguimos nos reunir é uma das coisas mais legais da vida sem dúvida.

Fábio: É verdade! Quando participamos desses encontros é que celebramos a amizade mesmo. Me lembra a infância, quando juntávamos a galerinha da escola para jogar videogame na casa de alguém. Isso sem contar as locadoras. Você frequentava?

Ed: Sim, durante muito tempo locadoras eram a realidade de quem queria ter acesso aos novos lançamentos. Eu tinha carteirinha em várias, sempre que tinha uma verba sobrando eu dava uma passada em uma que ficava perto da escola. Um amigo do meu pai tinha uma chamada Canal 3. Depois que a locadora fechava eu podia levar qualquer fitinha para casa desde que devolvesse no dia seguinte. Bons tempos.

Fábio: Eu alugava muito. Ia jogar na casa de amigos ou eles vinham em casa. Era sagrado, toda sexta-feira depois da escola. Inclusive uma das locadoras que mais aluguei jogos foi a Games House, do amigo Gilão e foi ali que o conheci. Hoje somos amigos e inclusive temos o canal de vídeos no Youtube sobre Videogames, o Games que Pariu. E tá aí, os videogames sempre proporcionando boas amizades!

9 A 13 DE OUTUBRO | EXPO CENTER NORTE | SP

MAIS DE 400 ESTANDES

AS PRINCIPAIS MARCAS DE GAMES

AQUI SE JOGA

INGRESSOS COM DESCONTO

ACESSE AGORA BGS.COM.BR E CONFIRA TODAS AS OPÇÕES

A MAIOR FEIRA DE GAMES DA AMÉRICA LATINA

PATROCINADORES

PARCEIROS